AMSTRAD

¡Tu revista Amstrad!

ACCION

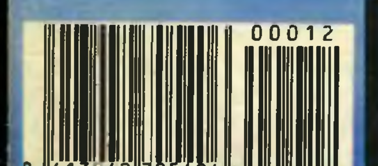
290 ptas. (Inc. IVA)

AÑO II · NUM. 12 · 1988

- **LOS ULTIMOS JUEGOS**
  Equipo A
  Navy Moves
  Last Ninja
  Terrorpods

- **PC**
  Airborne Ranger
  Pirates
  Motorbike Madness

- **INFOGRAMEX-EPIX**
  La fusión del año



NUEVO PRECIO ● 290 PTAS. ● GUNSTICK, la pistola ● ZAFIRO: nueva imagen ● BARBARIAN: el mapa ● METROPOL ● ACE II ● NUEVOS JOYSTICKS ●

EL EQUIPO A

Version GUN-STICK distribuido por LSB



METROPOL





CARCEL





PASEO DE LA CASTELLANA

Precio 50.000

PLAZA COLO

Precio 40.000

CA ZU

Pr



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid.
Tels. 241 94 24 - 241 96 25.
Télex: 22690 ZAFIR E. Fax: 542 14 10.
Ferrán Agulló, 24. 08021 Barcelona.
Tels. 93/209 33 65 - 205 37 33.
Télex: 54144. Fax: 93-205 39 79.



PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA



NAVY MOVES es el arcade más alucinante de los últimos años. Si no te lo crees, observa detenidamente lo que te espera...

COMANDO

TRAJE "BUZEX 31"

TERMINAL DE CONTROL DEL SUBMARINO.

MISIL AS-S KELT

MARINE LANZALLAMAS

MORENA GIGANTE

TIBURONES TIGRE

FUSIL-ARPON SUMERGIBLE. LANZA AGUJAS EXPLOSIVAS.

CEFALOPODO GIGANTE

FUSIL DE REPETICION CON LANZALLAMAS INCORPORADO

OFICIAL

MINA USEX-12 CON 2.3 KG. DE EXPLOSIVO SOLIDO.

BAJO ESTA ISLA SE ESCONDE LA BASE ENEMIGA.

SUBMARINO NUCLEAR ENEMIGO EQUIPADO CON RADER-HOMING-TORPED.

LANCHA HIGGINS TIPO "PT".

TARJETA DE IDENTIFICACION DEL OFICIAL.

TRES TURBINAS HGC.

VISOR DE CRISTAL DE CUARZO.



MARINE ENEMIGO

BATISCAFO ENEMIGO

REACTOR PRINCIPAL COLOCA LA BOMBA EN SU BASE.

SUZUKI "AQUATIC" GPX

Cuando todo esto haya pasado por tu pantalla, descubrirás que apenas has empezado. Tu habilidad se verá en tela de juicio con este magnífico arcade. Cualquier parecido con otro video-juego es pura coincidencia.

VEINTINUEVE-UNO, S.A.













PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID. VENTAS POR CORREO: (91) 450 89 64 TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEFONO)



La fabulosa serie de televisión ahora también en tu ordenador

EL EQUIPO





A - TEAM.
De mano de Zafiro, nos llega el que sin duda va a ser uno de los grandes hits del mercado. No solamente estamos hablando del indiscutible éxito que tuvo la serie, sino de un programa que ya de por sí mismo constituye un bombazo.
En el momento que empezamos el juego, nos encontramos en un país árabe. Puesto que tú, el coronel Smith, estás a cargo de tu equipo, tienes que rescatarlos para poder volver a casa a salvo. Ellos confían en tí, no puedes defraudarlos, por ello, coges tu fusil de asalto M-16, introduces un cargador nuevo y saltas a la calle.
Los primeros indígenas caen bajo tu fuego ininterrumpido, ten cuidado, por muy fuerte y bien entrenado que estés, todo tiene un límite. La resistencia de la que dispones viene indicada por una barra situada a la derecha de la pantalla, con cada ráfaga que recibas irá disminuyendo poco a poco.
El argumento del juego es bastante simple, aguantar el tipo delante de los barbas y arrasar todo lo que pilles. El número de balas y de vidas es bastante limitado, aunque en un principio el nivel de dificultad no es excesivamente complicado ni difícil. Sucesivamente se irá complicando bastante, aunque no alcanza niveles exagerados.
La perspectiva es de perfil, los personajes y objetos se mueven a lo largo de toda la pantalla y en el momento de dispararte se dan la vuelta.
Otra opción curiosa que incorpora este novedoso juego es la posibilidad de manejarlo con el nuevo joystick pistola de MHT, lo cual indudablemente hace que el programa se revalorice aún más dada la versatilidad de manejo que supone, aparte, claro está, de la sensación de realidad conseguida por el mero hecho de tener una pistola en la mano.
Queda entendido que no es necesario poseer obligato-

MEDIA 82		
	GRAFICOS	*80%*
	MOVIMIENTO	*85%*
	SONIDO	*80%*
	ADICCION	*85%*

A



El Equipo A en pleno... aunque pacíficos.

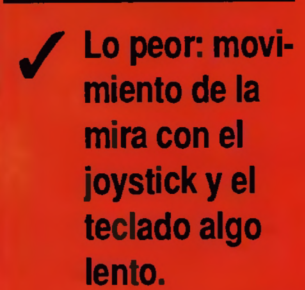




✓ **Amstrad CPC**

✓ **Zafiro**

✓ **Lo mejor: alto nivel de adicción y posibilidad de jugar con la pistola Gunstick además del teclado, joystick y cursor.**



✓ **Lo peor: movimiento de la mira con el joystick y el teclado algo lento.**







riamente la pistola de MHT, el EQUIPO A se puede controlar también y como es lógico por los medios tradicionales. En realidad el programa se presenta con la versión pistola por una cara y la versión teclado por la otra.

El juego ha sido realizado por el equipo de programación de Zafiro que es la empresa que ha comprado los derechos para realizar la versión de ordenador de la famosa serie.

Sólo resta decir que el EQUIPO A se encuentra ya a la venta y que va a suponer un duro golpe para Operation Wolf y todos los demás juegos de parecida filosofía. Al menos si tienes la pistola.

Excelente nivel de adicción y buen programa para los que gustan del gatillo.

TERRORPODS

✓ Amstrad CPC

✓ Dro Soft

✓ Lo mejor: buena versión del original de 16 bits y desarrollo del juego.

✓ Lo peor: alto nivel de dificultad.

TERRORPODS CPC.
Existe un planeta llamado Colian. No viene en la mayoría de los mapas estelares, ni en cartas de navegación ni en cualquier cosa parecida. Solo unos pocos saben cual es el secreto de Colian. Si juntasemos en uno todos los recursos minerales del universo conocido, sobre todo metales raros, obtendríamos Colian. Como solían decir los antiguos, "vale su peso en oro".
No es un lugar muy agradable para vivir, con una atmósfera de metano y ácido sulfúrico no lo convierte en un lugar de veraneo especialmente tranquilo.
Sobre su superficie hay diez colonias mineras todas ellas con personal escogido y con una gran defensa militar muy potente.
Pero no hay nada eterno, todo se acaba y lo que se acabó en Colian fue el anonimato y la paz. El anonimato porque salto a las pantallas de todo el mundo y la paz porque la temida invasión del Imperio se hizo realidad.
Desde una nave nodriza en órbita destrozaron con misiles todas las defensas exteriores, más tarde oleadas sin cesar de infantes imperiales ocuparon todos los centros vitales del planeta y en medio de todo este huracán de acontecimientos estás tú, con tu tanque todo terreno y el valor que has podido reunir (que no es mucho, por cierto).
Mediante un mensaje en clave se te ha encomendado una misión, averiguar todos los secretos de la fabricación de los Terrorpods, el arma más destructiva que ha sido capaz de crear el imperio.
Como véis, el argumento no está nada mal y si encima viene acompañado de un aspecto técnico bueno, resulta un juego sensacional. Creo que es innecesario comparar la versión ST con la CPC, pero sin duda es una buena conversiones.
Los detalles han sido cuidados al máximo tanto en sonido como en gráficos, aunque echamos de menos una mayor diferenciación de colorido.
El movimiento es rápido, aunque al principio te cueste un poco "cogerle el tranquillo", sin duda una mágnifica conversión del juego de Psygnosis. De lo mejor visto últimamente.

MEDIA		
77	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	85%
	SONIDO	70%
	ADICCION	75%



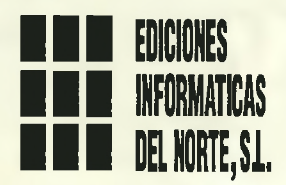
Terrorpods en su versión para los 8 bits no ha defraudado.



Técnicamente el trabajo realizado ha sido muy bueno.



AMSTRAD ACCION, ATARI USER y SOFTWARE EN ACCION son publicaciones editadas por



Director
J. Calero

Jefe de Redacción
Verónica de Salas

Redacción
Javier Calleja
Concepción G. Otero
José Quintanilla
Juan S. Arroyo

Publicidad Editorial
Begoña Gómez
(94) 431 34 18

Fotografía, Fotocomposición y Maqueta
Ediciones Informáticas del Norte

Colaboradores en España
Paco Salinas
Jordi Más
Antonio Casals
José Manuel Vidal

Publicidad y Administración
Egaña, 17
Plta. 5ª - Dpto. 8
Tfnos. (94) 431 34 18/57 55
48010 Bilbao (Vizcaya)

Edita
Ediciones Informáticas del Norte, S.L.

Depósito Legal
BI - 1732 - 86

Imprime
Gráficas Hontegui, S.A.L.

Distribuye
S.G.E.L.

La dirección de Amstrad Acción no se hace responsable de los artículos firmados por un autor

AMSTRAD ACCION

¡Tu revista Amstrad!

EDITORIAL

Antes de nada y aprovechando esta editorial nos gustaría desearos a todos un buen comienzo de año. ¿Qué menos se puede pedir? De igual forma esperamos que hayáis pasado estos días de Navidad felizmente.

No hay duda de que estas fiestas siempre son bienvenidas para publicaciones como las nuestras puesto que repercuten favorablemente en el sumario.

La mayoría de las empresas y distribuidoras de software españolas han aprovechado estas fechas para lanzar un montón de nuevos productos, tantos que harán falta por lo menos un par de números para poder tocarlos todos. Pero bueno, que todos los problemas sean como este que mencionamos.

Y por ahora esto es todo. Que tengáis muchos y buenos regalos en el día de Reyes.

Hasta el próximo número.

La Redacción

Nuevo precio 290 ptas.

La "boda" del año INFOGRAMES y EPIX se fusionan



En la fotografía, de izquierda a derecha, Bruno Bonnell de Infogrames y Gilbert Freeman de Epyx.

EL NACIMIENTO DE UN NUMERO 1: EPYX - INFOGRAMES

A partir de 1987 los contactos entre Infogrames y Epyx se repiten con frecuencia, lo que ha dado lugar, en la actualidad a una sólida unión de ambas compañías que tienen muchas cosas en común, pero un único y ambicioso objetivo: liderar el software mundial.
Diez años de creatividad y experiencia acreditan por sí solas a Epyx gracias a sus productos de alta calidad y a las innovaciones que en su tiempo protagonizaron videojuegos como Winter Games, Impossible Mision y California Games.
Por su parte Infogrames avala su nombre con una creatividad de cinco años de antiguedad, en los cuales ha desarrollado software de gran calidad, teniendo como máximo exponente a Capitan Blood y Prohibition sin desdeñar a otros tales como Pasajeros del Viento, El Caso Veracruz, etc...

La fiebre de las fusiones también ha llegado al mundo del software

Los resultados del convenio EPYX- INFOGRAMES son de naturaleza estratégica y financiera. Estratégicamente, la unión permite la creación de una estructura publicitaria vanguardista con presencia directa en ambas Americas y Europa. Esta presencia facilita el seguimiento y distribución del marketing en lugar de confiarlo a distribuidores independientes.
Financieramente, la fusión permite la constitución de un grupo

Ultimamente Epyx ha creado varios programas que aprovechan las capacidades del vídeo. Se llaman VCR Games y algunos títulos son Vídeo Golf y Vídeo California Games. Lógicamente para jugar es necesario disponer de un aparato de vídeo VHS.

Epyx Infogrames Un objetivo: alcanzar el billón para 1991.

lider en los videojuegos domésticos bajo un punto de vista de organización y beneficios.
Pero el grupo INFOGRAMES - EPYX no sólo se va a dedicar al software sino que ya ha comenzado y continuará a capitalizar y alcanzar nuevos sectores de actividades: vídeo discos interactivos, CDI, CD ROM, videojuegos, etc..
El mutuo acuerdo EPYX - INFOGRAMES proporcionará una consolidación del liderazgo de Infogrames en el mercado francés favoreciendo también las áreas de actividad para llegar a alcanzar nuevos canales de distribución y la capitalización de una fuerte compañia gracias a la alta calidad de sus productos.
Del mismo modo la sociedad ayudará a los productos de Infogrames a conquistar el mercado americano así como a extender la distribución presente por el momento en Gran Bretaña y Holanda. La alta calidad de los productos de Epyx tales como California Games servirán de aval para la próxima distribución e imagen de la compañia.
Si a todo lo anteriormente expuesto añadimos que EPYX - INFOGRAMES intensificará sus esfuerzos para incrementar sus productos en el mercado japonés, tan difícil de invadir por compañias extranjeras, conseguirán una fusión de presencia internacional donde el esfuerzo estará directamente dirigido a lograr el número 1 mundial durante los próximos años.
No hay duda de que la fusión entre estas dos empresas de gran prestigio va a ser sólo el principio, el camino más corto para la constitución de un grupo internacional multi-media cuyo objetivo para 1991 es sobrepasar la cifra de un billón, con un beneficio neto del 20% en el campo de los juegos de software, vídeos interactivos y nuevos productos de próxima aparición.



● *En la fotografía, de izquierda a derecha, John Brazier, Thomas Schmider, Gilbert Freeman y Bruno Bonnell, durante la rueda de prensa en la que se comunicó la fusión.*

LAST NINJA

✓ *Amstrad CPC*

✓ Proein

✓ Lo mejor: gráficos, presentación y nivel de adicción.

✓ Lo peor: control algo complicado y falta de colorido.

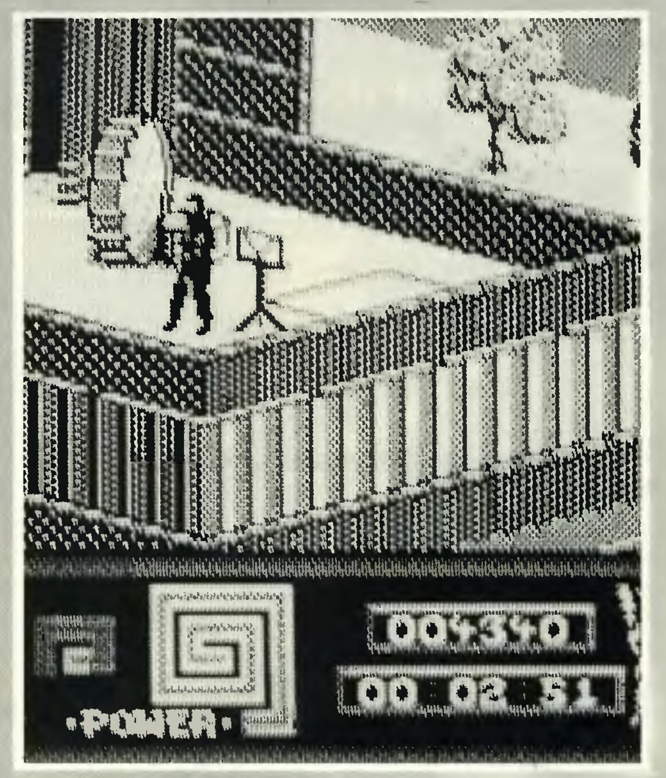
Pese a un control algo complicado el juego presenta un nivel de adicción bastante alto. El argumento aporta también su granito de arena.

Los ninja, los Guerreros de la Sombra Misteriosa, eran los soldados de élite en el Japón medieval. Estaban al servicio del mejor, no tenían dueño fijo y se regían por un sistema de castas tribales. Su lealtad y su dedicación al servicio de las armas era memorable. Pero su época de esplendor acabó en el s.XII, una purga acabó con todos ellos, o casi todos. Los pocos sobrevivientes se agruparon y se escondieron preparando su venganza.

Tras varios años de duro entrenamiento, se encontraron preparados para la lucha. El maestro ninja Armakumi se encontraba meditando sobre el plan a seguir, sus discípulos estaban entregadas a la férrea disciplina de combate. De repente, una luz blanca invadió el recinto, envolviendo al maestro. Cuando se disipó, Armakumi ya no estaba allí.

"Al abrir los ojos, me di cuenta de que algo andaba mal, no sólo era aquella extraña habitación, sino algo más, como una presencia maléfica que lo invadía todo. Así que era éso, a pesar de todo me vuelvo a encontrar con Kunitoki, el diablo shogun, a través del tiempo. Estoy sólo, en una ciudad que no conozco, pero cuento con mis habilidades y mis armas, en las que confío plenamente".

Como creo que habréis podido adivinar, el objetivo final del juego, es entrar en la guarida secreta del Shogun. Para ello, tienes que recorrer gran parte de la ciudad de New York, recoger objetos que te servirán de gran ayuda (llaves, tarjetas de crédito,





Los gráficos, perfectamente definidos y de gran calidad, pecan de una excesiva falta de colorido.

MEDIA		
76	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	80%
	SONIDO	60%
	ADICCION	85%

JA II

Last Ninja II tiene en sus gráficos el mayor exponente de calidad, aunque, también es cierto, el colorido es escaso.

mapas), armas (katana, shurikens, porra y nunchakos) y, como no, hamburguesas.

Un buen consejo es que primero os habituéis todo lo posible al manejo de vuestro personaje. Al intentar ser tan completo, da lugar a gran cantidad de movimientos y combinaciones. Aparte, si se añade un arma, el manejo de ella aumenta la complejidad, por ello es mejor que os "gastéis" algo de tiempo practicando.

Los gráficos están en la línea de su antecesor, bien hechos, gran diversidad de ellos, y con una perspectiva tridimensional impresionante.

Otro detalle a reseñar es que a diferencia de su antecesor, ha salido desde un principio para todas las versiones, cosa de agradecer, por cierto.

De todas formas soy de los que opinan que es una obra maestra y que no debe faltar en ninguna colección que se precie de serlo.

Kikstart II

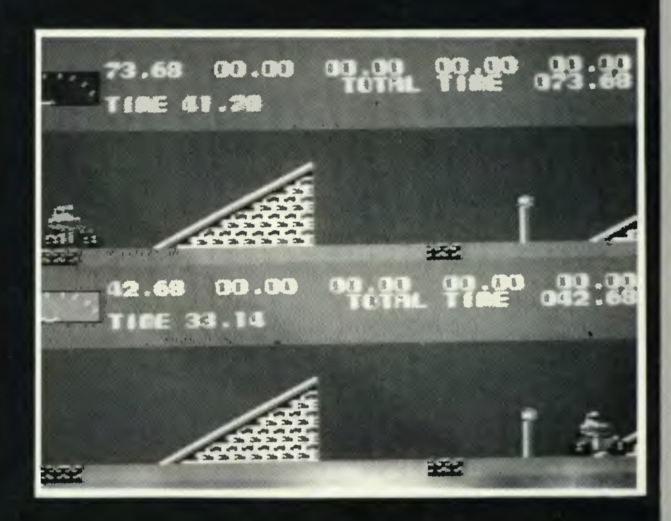
Los juegos de motos estan de moda y Kikstart II no se quiere perder la del otoño-invierno 88-89 para lo cual deberás conducir tu máquina de cross a través de 24 pistas diabólicas.
El motocross es un duro deporte donde sólo los más fuertes triunfan y tu deberás demostrarlo guiando tu potente máquina a través de los diversos obstáculos que la amenazan.
Los distintos circuitos estan distribuidos desde la A a la Z pudiendo jugar cuando se quiera a cada uno de ellos sin previa clasificación de acceso.
Los obstáculos varian mucho de un circuito a otro así como los escenarios, que pueden ser diurnos, nocturnos, desérticos o helados.
Nunca debes de perder de vista los distintos peligros que te aparecerán ya que de ellos depende tu buena clasificación. Algunos de los muchos que sin duda alguna te encontrarás son:
-Camas elásticas: aumentarán tu potencia de salto, aunque se pueden prevenir utilizando un pequeño truco que aprenderás con el tiempo.
-Escalones y mesas: obstáculos de los más fáciles que sólo tendrás que saltar.
-Rampas de madera, tuberías, paredes de ladrillo, muros de cristal.
-Arena: disminuirá tu velocidad al quedar momentáneamente atrapado en sus garras.
-Neumáticos,setos y barriles: se puede coger altas velocidades sobre ellos pero es peligrosísimo saltarlos.
-Pivotes: ¡cuidado! Máxima dificultad.
-Barro: similar a la arena pero mucho más peligroso.
Como puedes observar las dificultades no son pocas y tu serás el responsable de sobrepasarlas.
Los circuitos constan de cinco tramos contra-reloj. Al finalizarlos la suma de ellos te dirá en qué posición has quedado.
La pantalla se encuentra dividida en dos partes (una para cada jugador) en donde ambos jugadores podrán ver sus evoluciones por el terreno y apretar, si fuera necesario, a fondo el acelerador para vencer a su rival.
Kikstart II sin llegar a ser una maravilla, entretiene, que es su propósito, y más aún si tenemos en cuenta que es de bajo coste, de la serie Mastertronic.
Además de lo anteriormente dicho Kikstart II dispone de un diseñador de carreras para que tu mismo seas el que construyas el circuito en el que deberás poner a prueba tus reflejos, pericia y habilidad.

✓ *Amstrad CPC*

✓ Dro Soft

✓ Lo mejor: posibilidad de crear circuitos.

✓ Lo peor: control algo complicado.



MEDIA 65

GRAFICOS	*65%*
MOVIMIENTO	*65%*
SONIDO	*60%*
ADICCION	*75%*

ZAFIRO SOFTWARE

el resurgimiento de las cenizas

Zafiro. Corindón cristalizado de color azul. Los zafiros se hallan asociados con los rubíes de Siam y Ceilán, y también se encuentran en Cachemira (India), y en un área muy extensa de Queensland central (Australia). Además de joyería se utiliza para soporte de los aparatos de precisión... ZAFIRO SOFTWARE. ¿Corindón? ... vosotros opinaréis, lo que sí es objetivamente cierto es que ZAFIRO es una empresa relacionada con el mundo de la informática y dedicada en concreto a la distribución de programas de ordenador entre éstos: Atari, Amstrad, MSX, Spectrum, Commodore, PC's,... No se halla asociada con los rubíes de Siam y Ceilán pero sí forma parte de la destacada casa discográfica ZAFIRO - SERDISCO, ambas situadas en la calle Silva, número 6, de Madrid.



Una experiencia totalmente nueva para Zafiro Software fue la creacción de un equipo de programación.

Desde que se evidenció la apertura del mundo informático, ZAFIRO SOFTWARE ha formado parte de él, continuando, con mayor o menor incidencia, hasta nuestros días.
En diciembre del año 1.987 tuvo lugar un cambio en la dirección del Departamento de Software, pasando a dirigirlo Miguel Angel Fernández, lo cual supondría una nueva etapa en la historia de Zafiro. En estos momentos, con el cambio de dirección y del personal de este departamento, Zafiro se había quedado un poco "descolgada" en el tema de la distribución. Se hizo un estudio de la situación y se intento la recuperación de las antiguas casas así como nuevos contactos con Francia e Inglaterra. Se firmó un contrato entonces con tres empresas que no habían sido distribuídas oficialmente, hasta entonces, en España. Y con los programas Dakar 4x4 y Dakar Moto, se cubrieron holgadamente los presupuestos de esas fechas -según Miguel Angel Fernández- *"el 20 de enero se había cubierto el presupuesto de enero y febrero con, prácticamente, el Dakar 4x4 y el Dakar Moto y éstos sólo habían aparecido en disco"*.
En estos primeros meses, nuevos viajes a Londres y a Francia dieron como fruto la compra de los programas que han aparecido recientemente 19, Traz y Fhigtmare de Cascade Games, *"por aquel entonces sólo pude ver las "demos", era lo único que habían programado. Con éstas, exclusivamente, llevé a cabo su compra"*. Por estas fechas se tuvieron también los primeros



En la fotografía, Miguel Angel Fernández a la izquierda

Buscando una nueva área de distribución, no como competencia a las tiendas de software, sino como complemento a ellas, se pensó en las papelerias, lugares muy visitados por jóvenes y niños.

contactos con la casa Grand Slam, firma que se había formado a finales del 87 por la unión de varias empresas de software, entre ellas Data East, Quicksilva, Mind Games y Argus Press. *"Me puse, en este viaje, en contacto con Steve Hall de Grand Slam y también tuve la oportunidad de contratar el ATF y el Bobsleigh ambos de la casa CDS"*
En este mismo febrero se formó el equipo de programación, lo cual supuso una experiencia totalmente nueva para Zafiro. Este equipo o nuevo departamento comenzó a trabajar en marzo con el programa ATROG que se pondría a la venta en el mercado español en el mes de agosto.
Definitivamente en junio de este año se llevó a cabo un contrato general con Grand Slam, un contrato que comprendía cualquier programa o producto proveniente de esta gran casa. *"El contrato de Zafiro con Grand Slam supuso la captación de numerosos títulos, entre ellos Flintstones, The Hunt for Red October, que vendió en dos meses, en EEUU, un millón de dólares, Terramex, International Football, Chubby Gristle y una serie de programas de la casa Bug Byte que ya habían sido importados, algunos de ellos, a España, directamente. Dentro de los últimos proyectos de Grand Slam se encuentran el Pac-Land, Packmania, Power Pyramide, Espionaje,..."*
En agosto del 88 el contrato general de todo su catálogo, de todos los programas que había editado y de todos los programas por editar no fue ya con Grand Slam, sino que esta vez se hizo con CRL. Y en general, podría



Oficinas de Zafiro en Silva 6

decirse que Zafiro Software mantiene contacto con muchas más casas sin una mayor relevancia. Ultimamente han sido preparados el Metropol, relacionado con el juego de mesa Monopoli, el Equipo A, basado en la serie televisiva del mismo nombre, Shoot Land, Time Out, etc. disponibles y a la venta en este mes de diciembre.
Hoy por hoy Zafiro tiene un gran número de títulos a su disposición y muchos de éstos como distribuidor exclusivo, entre ellos podríamos destacar El Angel de Cristal, Renaud, Dakar 4x4, Dakar Moto, Starting Blocks, Birdie, Traz, Frightmare, Iznogoud, ATF, Prohibition, Hydrofool, Flunky, Free Climbing, Bobsleigh, Outcast, The Tube, Last Mohican, Sophistry, Peter Beardsley's, 19, Driller, Los pasajeros del Viento, Terramex, The Hunt for Red October, Flintstones, Frontiers, Atrog,...
- Y para finalizar, ¿algún nuevo proyecto para Zafiro? *Hay otro proyecto, bastante novedoso que de momento sólo será televisado a través de la Euskal-Telebista y del Circuito Catalán, no está aún asegurada su emisión en la televisión autónoma de Andalucía, evidentemente se trata de un spot publicitario que comenzó el día 4 de diciembre y que se mantendrá hasta el 10 de enero, de momento así porque TVE estaba saturada a nivel de publicidad, era ya demasiado tarde.* - ¿Cómo surgió este proyecto? *Este proyecto surgió buscando un nuevo mercado para la distribución del software, teniendo en cuenta que tiendas especializadas hay muy pocas y que en los quioscos de prensa , así como en los vídeoclubs ya se distribuían programas de otras casas, pensamos entonces en un lugar que tuviera relación con gente joven, sobre todo, y con niños, este lugar podrían ser las PAPELERIAS. Una vez que se llegó al acuerdo pertinente y como experiencia piloto, se ha tomado la determinación de distribuir en estos lugares, pero sólo en ciertas zonas para posteriormente hacer el estudio y cálculos de rendimiento adecuados en relación a las ventas y al nivel de aceptación.*
-¿Qué publicitáis en este spot? *En este spot se pretende promocionar la distribución del soft en unas áreas que antes nunca se había hecho y que en principio iba a chocar muchísimo. No se busca en las papelerias un área de venta que compita con las tiendas de software, sino que las complemente.*
También en este spot es publicitado un pack navideño que por 2990 ptas. incluye seis cintas con seis programas diferentes. Los juegos para la versión Amstrad cassette son: Atrog, Rex Hard, Time Out, Prohibition, Metropol y Tension. ■

En diciembre de 1.987 tuvo lugar un cambio en la dirección del Departamento de Software que supondría una nueva etapa en la historia de Zafiro. Se analizó la situación y se intentó recuperar las antiguas casas y realizar nuevos contratos.



L'ARCHE DU CAPTAIN

BLOOD











ES OTRO MUNDO

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tels 241 94 24 - 241 96 25
Telex 22690 ZAFIR E Fax 542 14 10
Ferran Agulló, 24 08021 Barcelona
Tels 93/209 33 65 - 205 37 33
Telex 54144 Fax 93 205 39 79





PEDIDOS AL TELF. (91) 542 89 84 - LOLA

Un juego de trial para jugadores con temple y buen pulso.

MOTOR BIKE Madness

- ✓ Amstrad CPC
- ✓ Dro Soft
- ✓ Lo mejor: forma original de tratar el tema.
- ✓ Lo peor: a veces confunde la perspectiva.

¿Te gustan las motos?, ¿si?, entonces quizás puede que te guste el trial. Si es así Motorbike Madness es tu juego.
M.M. es un programa que incorcopora las últimas técnicas de animación en 3D para crear unos efectos realmente espectaculares. Como habréis podido deducir, el misterio del juego consiste en ir recorriendo todos los circuitos (a cada cual más complicado) de los que consta. Como una producción de éstas no es buena si no es realista, se ha introducido todos los elementos que pueden encontrarse en una carrera de trial, ruedas, puentes de madera, terraplenes, riachuelos y más cosas que irás descubriendo con el tiempo (para tu desgracia).
Quizás, el único problema que vas a tener a lo largo del desarrollo del juego, es el saber por donde has de guiar tu moto. Ha decir verdad, hay pasajes por los que cuesta entrar, ya que la perspectiva no da para más (tened en cuenta las limitaciones).
Si quieres cambiar de escenario (acabar el recorrido), vas a tener en frente dos grandes barreras o límites, que a la postre son las que te van a impedir realizar tu objetivo.



Primero, el tiempo, es condición necesaria para acabar el circuito que lo hagas dentro del tiempo marcado por el organizador. Segundo, la puntuación, si el score obtenido no es suficiente (si eres el último de la clasificación) serás inmediatamente eliminado.
Dentro del aspecto técnico, la verdad, nos parece bastante bueno. Sin llegar a las excelencias de los 16 bits, sale bien librado de la comparación.
Los gráficos son bastante aceptables, aunque se hecha de menos que el movimiento no sea más fluido, tanto el de la moto como el del scroll.
No sé si será una coincidencia o casualidad, pero en cuanto al aspecto de los gráficos merece la pena reseñar el gran parecido existente entre Motorbike Madness y Glider Ridder. Sólo en este tema, en todo lo demás, concepción, realización, etcétera son completamente distintos, pero para dar una idea general del estilo sirve.
Un detalle curioso es el que el estado de la moto sea reflejado en un gráfico situado a la derecha de la pantalla. En el sonido no destaca especialmente, pero es resultón. Sin lugar a dudas, un buen juego de Mastertronic que nos hará más llevaderas nuestras largas y solitarias horas de aburrimiento.

MEDIA 70		
	GRAFICOS	70%
	MOVIMIENTO	70%
	SONIDO	70%
	ADICCION	70%

Navy Moves, ... vaya, vaya,... qué maravilla, nos llega el juego, lo tenemos entre nuestras manos y no podemos por menos que comentar su presentación, Dinamic no se pasa al decir que es una presentación de lujo. Un estuche del tamaño 16 x 22 cm. con el espectacular dibujo de la portada del juego realizado por Luis Royo y al abrirlo, ... más alucinante todavía.
En su interior encontramos el soporte, en el que además de estar grabado Navy Moves, se ha introducido, de manera gratuita, el anterior juego de Dinamic Army Moves. Continuamos y vemos un poster de 65cm de ancho x 42cm de alto con la atractiva ilustración, anteriormente citada, del programa. Rebuscamos y nos aparece un documento en el que se aportan todos o casi todos los datos de la misión a llevar a cabo por ti, el comando nº 78744003HZ. Nada más abrir el documento se puede leer el nombre clave de la misión, Operación Cefalópodo, tu número de comando, el sello de "top secret" y un párrafo en la parte inferior que dice así: *Este manual es TOP SECRET. Cualquier pérdida, descuido o copia de éste, pondría en peligro la seguridad y cumplimiento de la misión.* Con esto te haces a la idea de la importancia y responsabilidad que se te concede.
Este manual te resume la misión, localización y total destrucción del submarino nuclear U-5544 equipado con rader-homing torped, te advierte por medio de un sencillo mapa de las previsibles zonas de la misión, situándote el muelle, el antiaéreo, el bunker y los almacenes, además de orientarte sobre las partes, objetivos, enemigos y armamento relacionados con tu misión. Pasamos a describírtela brevemente.
La localización y destrucción total del U-5544 debes llevarla a cabo en dos partes, en la primera parte podemos distinguir tres zonas, a su vez en la primera zona, la superficie del océano, tienes como objetivo encontrar un lugar idóneo para la inmersión, pero ten cuidado, es una zona de aguas minadas y saturada de comandos que pilotan motos acuáticas con cañones instalados (ten aquí en cuenta uno de los consejos del Mayor Mc Wiril: "los comandos que van sobre las motos de agua son Kamikaces. Debes derribarlos antes de que lleguen a tu altura porque chocarán contigo").
En la segunda zona, inmersión a poca profundidad, has de localizar la gruta que da acceso a la base enemiga para apoderarte, una vez aquí, de un batiscafo. Elude el contacto con los tiburones, pues no te atacarán si no se sienten acosados y de los hombres-rana que custodian la entrada a la base enemiga.



NAVY MO

En la tercera y última zona te encuentras en el interior del batiscafo, se supone. Tienes que salir aquí de la base enemiga y penetrar en el submarino nuclear por la compuerta de desalojos de residuos. Tus enemigos serán cefalópodos gigantes ocultos en enormes y oscuras cavidades y una enorme morena (no es precisamente una señorita alta, sino una repelente y monstruosa especie de anguila gigante de más de 30 metros y una tonelada de peso) que habrá de ser alcanzada en el interior de su boca para destruirla.
El equipo y armamento que se te suministrará en esta primera parte se compone de una lancha Higgins tipo "PT", un fusil de asalto, sumergible a 400 pies de profundidad y con un lanzaagujas incorporado, además del equipo necesario para la inmersión



MEDIA 90

GRAFICOS	90%
MOVIMIENTO	95%
SONIDO	85%
ADICCION	95%



OVES

que te será imprescindible hasta llegar a la base enemiga y hacerte con un batiscafo. En la segunda parte de la misión se te supone ya en el submarino nuclear. Aquí tu objetivo es colocar la bomba en la base del reactor y salir sano y salvo. Para escapar debes detener el submarino, hacer que suba a la superficie y transmitir la frase clave a tu base. Cuando hayas comunicado el éxito de tu misión sube a la torre de mando del submarino y espera a que tu compañero te rescate con el batiscafo.

NAVY MOVES es un juego cuya calidad ha desbordado todas las expectativas levantadas. A unos gráficos bien trabajados hay que añadir el excelente control sobre nuestro comando. Todo ello hace que el nivel de adicción sea altísimo ... pero también el nivel de dificultad.

Los enemigos de esta primera y única zona de la segunda parte serán: - El capitan (su código es un comodín que te permite realizar la operación del oficial que elijas.
- 1º Oficial (su código te permite parar los motores y emerger.
- 1º y 2º Oficial Máquinas (con sus códigos podrás abrir la puerta de la base del reactor).
- 1º y 2º Oficial de Transportes.
- Marine. - Marine Lanzallamas (los códigos de estos te permiten... descúbrelo.) Para realizar cualquier operación tienes que conectar con el ordenador central del submarino por medio de las terminales que se encuentran por el buque. Además necesitas saber el código de identificación del oficial que se encargue del área relacionada con la orden que quieres enviar. Tu armamento aquí es un fusil de repetición con lanzallamas incorporado.

Para finalizar os comunicaremos que el programa también incluye un sobre cerrado en el que se puede leer: GUIA PARA COMANDOS INEXPERTOS (abrir sólo en caso de extrema urgencia). Nosotros lo hemos abierto, no se si por extrema urgencia o por nuestro grado de curiosidad extrema, pero lo que si os diremos es que una vez más nos hemos llevado una agradabilísima sorpresa ¡descubridlo!

Navy Moves es un juego que ha sido programado para los sistemas Spectrum, Amstrad, MSX y Commodore 64.

El control se puede llevar a cabo tanto a través de teclas redefinibles como del joystick. Lo peor del programa o lo menos bueno podemos decir que es la gran dificultad con que comienza el juego donde las 8 vidas que se nos otorgan, la mayoría de las veces y sin mucha práctica, no sirven de nada. El colorido y el movimiento es bueno, el indicado, el sonido se basa en una sencilla melodía mientras está en pantalla el menú y al pasar a la acción se transforma limitándose a los sonido reales, explosiones, motores, disparos,... que le proporciona un realismo muy adecuado al tipo de juego que es. La parte gráfica está muy bien resuelta, representando con bastante exactitud todos los movimientos y situaciones que se pueden dar. Todo esto unido a una acción excelente hacen que este programa sea super adictivo.

• Amstrad CPC

• DINAMIC

• Lo mejor: presentación, gráficos, nivel de adicción.

• Lo peor: nivel de dificultad alto.





PHM PEGASUS

PHM PEGASUS para CPC
PHM Pegasus es una simulación con grandes dosis de arcade de un hydrofoil de patrulla y combate.
¿Que qué es un hydrofoil?, pues simplemente imagina un barco al cual se le ha dotado (en algunos casos, hay varios modelos) de unos skis replegables. Con este sistema se logra una menor superficie de contacto, menor rozamiento con el agua y por tanto mayor velocidad.
Es capaz de alcanzar cerca de 60 nudos.
Como todo buen buque de guerra que se precie, la panoplia de armamento que lleva es impresionante, un cañón de 76 mm. de fuego rápido, ideal para distancias cortas, cohetes antimisiles, misiles Harpoom de mortal eficacia, misiles Gabriel y misiles Exocet (versión francesa) por todos recordados.
Todo este mortífero montaje viene completado con un sistema electrónico envidiable (radar, mando sobre fuerzas auxiliares, indicador de daños).
Como viene siendo costumbre, para poder acabar el programa hay una serie de misiones y entrenamientos para llegar al nivel de Almirante.
Para que te hagas una idea, te los voy a ir enumerando y describiendo brevemente.
1) Battle Training: simple ejercicio de preparación.
2) Graduation Exercise: lo mismo que el otro pero más complicado.
3) Terrorist Attack: hundir las lanchas terroristas.
4) A Better Part of Valor: escapar a la parte inferior del vapor con los menores daños posibles.
5) Search for Terrorist: hundir lanzamisiles enemigos.
6) Supplis Convoy: conducir un convoy al sureste.
7) Surveillance mission: fotografiar los cargeros en el Caribe.
8) Jihad: escoltar un barco al Indico.
La única dificultad de este juego y de casi todos los simuladores es la gran cantidad de teclas que existen para manejarlo.
En todos los demás aspectos es muy bueno, muy rápido y sobre todo muy adictivo. Los gráficos son realistas y el detalle de los barcos está muy conseguido. El sonido es el de siempre, motores, impactos, olas,....
Definitivamente, un magnífico simulador (para el que le gusten los simuladores) y un buen programa para todos.

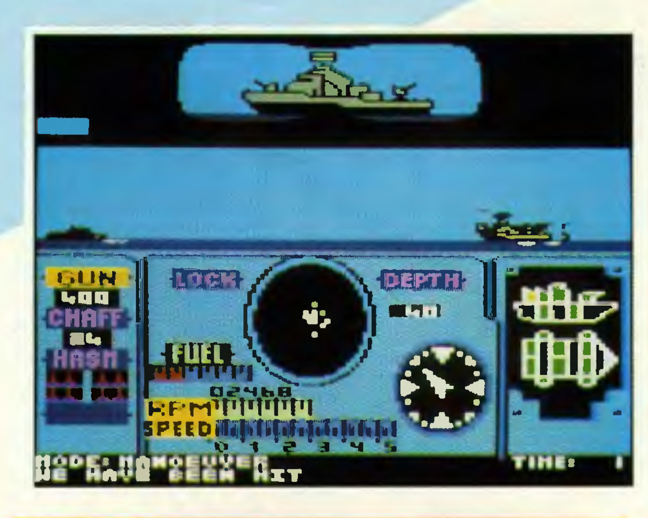
✓ *Amstrad CPC*

✓ Dro Soft

✓ Lo mejor: alto grado de realismo y buen nivel de adicción.

✓ Lo peor: control complicado





MEDIA 80		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	80%
	SONIDO	80%
	ADICCION	80%

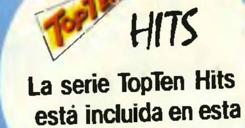
650pts.

Serma Software

PLAYERS

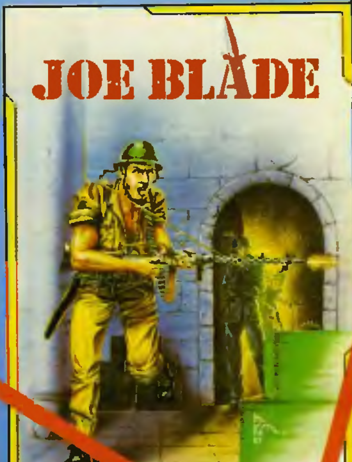


SPECTRUM



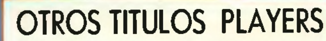
HITS

La serie TopTen Hits está incluida en esta promocion 799pts.





AMSTRAD
CBM 64



SUPERNOVA
SPECTRUM

XANTHIUS
SPECTRUM

CYBERNATION
SPECTRUM

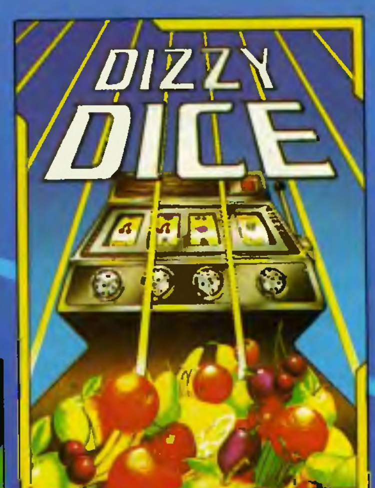
REFLEX
AMSTRAD MSX

CLEAN UP SERVICE
CBM 64

RADIUS



AMSTRAD
CBM 64





AMSTRAD
MSX
CBM 64

SERMA SOFTWARE
Francisco Iglesias, 17
28038 MADRID
Teléfono 433 19 16
FAX 552 21 62

DISTRIBUIDORES

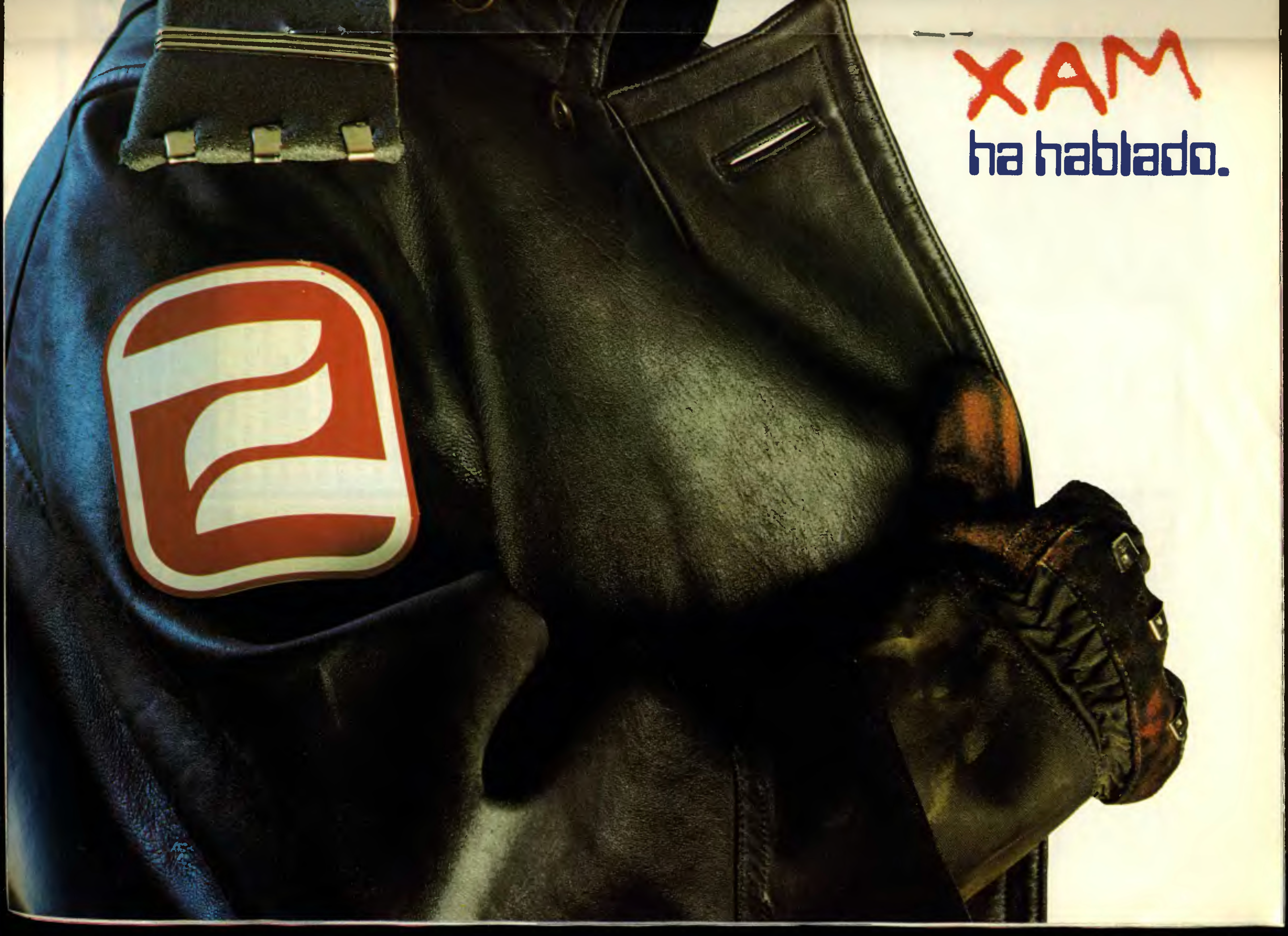
GALICIA ASTURIAS-LEON
Roberto Prego Fuentes y otros
San Andrés, 135, 9.º 6
15003 La Coruña Tel (981) 22 84 73
CATALUÑA (Cartuchos MSX)
Disvent, S. A.
Villadonat, 236-238
Barcelona Tel. (93) 321 50 14
CATALUÑA (resto del catálogo)
Hard Micro
Vilarroel, 138, 1.º 1
Barcelona. Tel. (93) 253 19 41
ANDALUCIA ORIENTAL
P M V
Ing. de La Torre Acosta
Edificio Arcadia 6
MALAGA Tel. (952) 28 08 50

¡ATENCION!
Regalamos
1.500 balones
750 relojes
25 bicicletas

Envianos el cupón que encontraras dentro de cada programa "PLAYERS" y tendrás derecho a participar en el sorteo de 1.500 balones 750 relojes y 25 bicicletas

ENVIA ESTE CUPON A N. O. S. BRAVO MURILLO, 45 28015 MADRID

TITULO: ____ SISTEMA: ____
NOMBRE Y APELLIDOS: ____ COD. POSTAL: ____
DIRECCION: ____ POBLACION: ____ PROVINCIA: ____
FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO ☐ TALON BANCARIO ☐


XAM
ha hablado.

MOTOR BIKE *Madness*

- ✓ *Amstrad PC*
- ✓ Dro Soft
- ✓ Lo mejor: el movimiento.
- ✓ Lo peor: gráficos con poco colorido y escasa definición.

El mundial de Trial de este año acaba de comenzar. Esta temporada los circuitos se han endurecido debido al terreno y a la diversidad de obstáculos.

Nuestra moto está a punto y una vez lleno el deposito de fuel estamos dispuestos a dar todo lo que llevamos dentro.

El único proposito del juego es vencer, no sólo a los demás participantes sino también al impasible reloj que decrece por momentos.

La carrera se nos muestra en tres dimensiones al igual que los "Wolkswagen Escarabajo", rocas, árboles, rampas, piscinas artificiales,... que se utilizan como obstáculos.

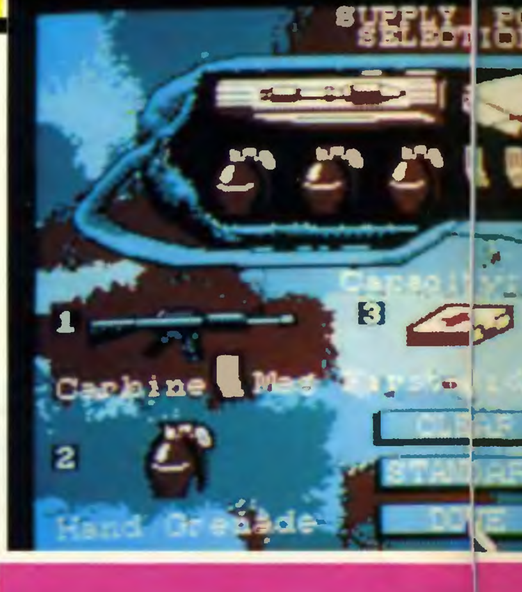
Cuantos más impedimentos pases más puntos conseguirás, lo cual es importantísimo ya que un determinado número de puntos al final de la prueba

CAPTAIN BLOOD

también para PC

A estas alturas es muy posible que ya se encuentre a la venta la versión para IBM PC y compatibles de, posiblemente, uno de los mejores juegos que ZAFIRO ha puesto en circulación este año: CAPTAIN BLOOD, también denominado como El Arca del Capitán Blood. Recordemos que este gran juego es una aventura galáctica de proporciones gigantescas en el que podemos explorar hasta un total de 32.000 pianetas. Este vastísimo número da ya una idea de la magnitud que entraña CAPTAIN BLOOD.

Esperamos tener pronto esta versión para verla más de cerca.



AIRBO RANG

Las unidades de élite son las encargadas de las operaciones de mayor dificultad y peligro. En Estados Unidos, a estos soldados cualificados se les denomina "Rangers" y son los más entrenados del mundo. Son lo mejor de lo mejor.

El programa es muy completo y te permite modificar todas las opciones de que dispone.

Las misiones que te pueden asignar son muy variadas, así por ejemplo deberás destruir un deposito de municiones, robar un libro de códigos, cortar un oleoducto, liberar prisioneros, fotografiar campos de vuelo secretos, capturar un oficial enemigo,....

Tu mismo podrás elegir las armas con las que tendrás que combatir, que son:

-Subfusil de asalto M16: Rifle de tiro automático. Cuida las municiones ya que no son ilimitadas.

-Granadas de mano: Son efectivas contra tropas enemigas, máquinas pesadas, puertas de madera y otros objetos armados. Sólo disponemos de un número reducido de ellas, así que aprovéchalas.

-Lanzacohetes: Efectivos contra defensas del tipo Bunkers. Arma de poderoso radio de acción.

-Explosivos con temporizadores: Cargas de explosivo plástico con detonadores variables de tiempo. Hay tres diferentes explosivos, cada uno con distinto tiempo de detonación: 5, 10 ó 15 segundos.

-Cuchillos: Solamente es efectivo contra tropas enemigas que se dirigen hacia nuestro Ranger. Tiene muchas ventajas en ataques silenciosos donde el factor sorpresa es muy importante.

Airbone Ranger es sobre todo un arcade, que a pesar de no disfrutar de unos grandes gráficos (aunque están bastante bien) dispone de una terrible acción y adicción.

Un arcade muy bien desarrollado en 3 dimensiones donde nuestro Ranger deberá enfrentarse a todo un ejército sediento de sangre que le supera en número y armamento.

En general, un fabuloso programa de Microprose en el que los fans de las guerrillas se lo pasarán de miedo.



BORNE
GER

✓ *Amstrad PC*

✓ Serma

✓ Lo mejor: la presentación del programa, el movimiento del soldado y la forma de disparo con todas las armas.

✓ Lo peor: Para llegar a jugar hay que atravesar un elevado número de menús que hacen poco amena la espera



MEDIA 82		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	85%
	SONIDO	80%
	ADICCION	85%

MEDIA 70		
	GRAFICOS	60%
	MOVIMIENTO	85%
	SONIDO	70%
	ADICCION	70%



decidirán tu clasificación para la próxima jornada. Ganar una prueba supone ganar un buen premio en metálico que deberá ser utilizado en reparar los golpes que sin duda alguna recibirá tu máquina.

A diferencia de las demás conversiones de 16 bits, la del PC tiene unos gráficos muy desmejorados pero dispone de un movimiento del vehículo francamente bueno.

En líneas generales la versión Motorbike Madness es comparable a la del ST y Amiga, aunque estos dispongan de unas posibilidades mucho mayores. El tablero de mandos de la máquina es mucho más manejable y mejor preparado que en las otras versiones. Uno de los pocos juegos para PC que está a la altura de los del ST y Amiga.



DIZZY DICE

- ✓ Amstrad CPC
- ✓ Serma
- ✓ Lo mejor: nivel de adicción y precio.
- ✓ Lo peor: argumento muy utilizado anteriormente.

Dizzy Dice es un juego realmente entretenido



No es el primer juego que se hace sobre este tema. Tampoco será el último que se escriba. ¿Cuál es?, los juegos de azar. Creo que todos recordaréis aquel programa llamado Fruit Machine que lo suministraban al comprar nuestro querido y viejo CPC. Pues la primera parte del Dizzy Dice viene a ser parecida, una máquina tragaperras de frutas .

Para poder jugar, se va introduciendo el dinero almacenado en tu cuenta dentro de la máquina tragaperras. Una vez hecho, las ruedas irán girando. Si ganas tienes la oportunidad de reembolsarte el dinero y seguir jugando.

También hay la opción del juego de dados. Si ganas en la máquina de frutas pasas a la fase de los dados. Aquí la forma de ganar consiste en adivinar si la tirada va a ser igual, menor ó mayor que la anterior. Si quieres abandonar la partida es bastante fácil, aunque es más aburrido.

Hay dos modos de jugar

MEDIA 70		
	GRAFICOS	70%
	MOVIMIENTO	70%
	SONIDO	70%
	ADICCION	80%

ENERGY WARRIOR

Energy Warrior, además de pertenecer a la gama económica de Dro, viene acompañado de otro juego suficientemente conocido: Molecule Man.

- ✓ Amstrad CPC
- ✓ Dro Soft
- ✓ Lo mejor: dos juegos por el precio de uno.
- ✓ Lo peor: gráficos algo flojos en Energy Warrior

Energy Warrior es un arcade, en toda la dimension de la palabra. Nuestra misión es sencilla y trata de recorrer las tres regiones de que consta la Galaxia en la que se encuentra perdida nuestra nave.

Cada región está subdividida a su vez en diez zonas, las cuales están separadas por campos de fuerza y cada zona tiene su propia energía.

No penséis que el recorrido va a ser un camino de rosas ya que de lo contrario se encargarán la multitud de monstruos y naves enemigas que se encuentran repartidos por cada zona.



MEDIA 70		
	GRAFICOS	70%
	MOVIMIENTO	70%
	SONIDO	70%
	ADICCION	70%


conectamos con tus ideas...
LA ULTIMA GENERACION EN JUEGOS DE ORDENADOR
GUN STICK
CONEXION DIRECTA AL PORT DE JOYSTICK DE TU ORDENADOR
¡NO NECESITA CONSOLA!
SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX
PC
MHT ingenieros
VEINTINUEVE-UNO, S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: LSB,S.A. MADRID. Telf.:(91) 413 20 45-413 20 96.
GUN STICK es un Joystick de concepción totalmente novedosa. Su forma de pistola establece una relación más estrecha con el jugador, así como, una mayor precisión en la puntería.
Su tecnología innovadora hace que, a diferencia de otros modelos similares, éste no NECESITE CONSOLA CONECTANDOSE DIRECTAMENTE AL PORT DE JOYSTICK DE TU ORDENADOR.
Un sin fin de emociones y aventuras te aguardan, ya que tienes a tu disposición una gama de vídeo-juegos para usar exclusivamente con tu GUN-STICK.
GUN STICK es un juego que te permitirá jugar sólo o acompañado de un amigo o miembro de la familia. GUN STICK ya está en tu tienda habitual, ¡NO FALLES!.
GRATIS
UN DIVERTIDO JUEGO DE PUNTERIA
TARGET
PLUS

en el Dizzy Dice, uno es el modo normal de cualquier máquina tragaperras, y el otro es contra la banca. En ei juego contra la banca sales con un bote de 20 dólares, si llegas a 100, rompes la banca, a continuación el siguiente, y así sucesivamente.

Lo bueno que incorpora éste programa son sus gráficos, muy buenos y bien realizados y con unas pantallas de lo más espectaculares.

Es muy fácil de jugar, con apenas unos pocos botones para controlarlo todo.

En definitiva, un juego bastante adictivo, que a más de uno le evitará el pasarse el mes a dos velas. La pena es que no salen monedas del Amstrad.



944 TURBO CUP

Muy pronto disponible en nuestro país y comercializado por Proein



● *Gráficos y realismo excelentes*

944 Turbo Cup

Basado en la carrera real de Porsches 944, la casa francesa de software, Loriciels, ha realizado este magnífico programa para que vayas engrasando tu joystick y pongas a punto los pedales de tu coche. Por las referencias de que disponemos el realismo debe ser la mayor virtud de este programa.

Los circuitos son difíciles y los virajes duros. 944 Turbo Cup, sin tratar un tema original, proporciona algunos detalles que hacen de él un interesante programa con el que los amantes de la velocidad disfrutarán plenamente. Emula a Rene Metge (campeón real de la prueba) y consigue la pole position. Las versiones para las que se encuentra disponible son las de costumbre: Spectrum, C-64, Amstrad, ST, PC y Amiga.

A resaltar un detalle que sin duda agradará a muchos usuarios: el juego, al menos en la versión francesa, se suministra con una réplica de un Porsche 944. Un juguete que adornará cualquier rincón que tengas vacío.

Por otra parte es casi seguro que la versión española sea comercializada por Proein en un brevísimo espacio de tiempo.

Si logras eliminar a todos los enemigos de cada una, ésta se acordona pasando a la siguiente; si por el contrario los monstruos reducen el nivel de energía de tu zona a cero, la zona morirá. Si reducen tres zonas de una misma región tu también serás reducido.

Las regiones están claramente diferenciadas por un bosque, un archipielago de islas y un desierto, a cual más difícil.

Hay monstruos que te atacan solos pero la mayoría lo hacen en bandadas. Algunos de estos escuadrones lo hacen en formación, otros en cadena, monstruos gigantescos a los que necesitarás atacar repetidas veces y dragones. Estos últimos, los dragones, te proporcionarán más poder, energía u hombres al matarlos.

Nuestra nave posee un láser muy potente que atravesará irremediablemente el armazón de acero de nuestros enemigos; también tienes 10 bombas que destruirán todo lo que se encuentre en la pantalla en ese momento.

El scroll es rápido y muy bueno aunque los gráficos dejan bastante que desear. Nuestra nave se desplaza a derecha e izquierda al modo "Defender or die".

Energy Warrior es un juego aceptable para el precio que tiene y más teniendo en cuenta que viene acompañado de otro juego: Molecule Man.

Todo por el mismo precio.

GAMA ECONOMICA

GUNSHIP

SERMA

En el número pasado se comentó Gunship en versiones CPC y PC. Pues bien, hubo un error al mencionar a la casa distribuidora española ya que Gunship, así como todos los programas de Microprose, son distribuidos en exclusiva por Serma.



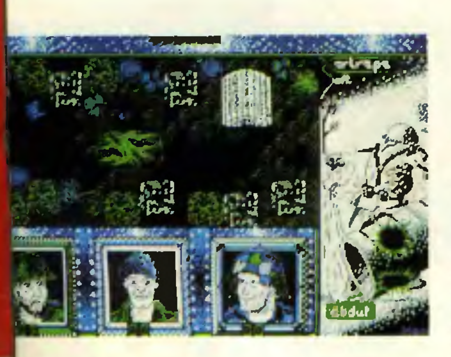


DAN DARE
PILOTO DEL FUTURO
DAN DARE II
MEKON'S REVENGE
COLECCION
DAN DARE I+II
LA VENGANZA DE MEKON
PILOTO DEL FUTURO
"SOLO TU, DAN, PUEDES SALVAR LA TIERRA". LO QUE EMPEZO SIENDO UNA MISION SENCILLA SE HA COMPLICADO. LOS MEKON HAN PERFECCIONADO SU ARMAMENTO Y AHORA PARECEN INDESTRUCTIBLES. EL DESTRUIR SU NAVE NODRIZA SE HA CONVERTIDO EN UN ASUNTO CONTRA RELOJ. NO HAY TIEMPO QUE PERDER SUMERGETE EN EL MUNDO DE AVENTURAS Y EMOCIONES DE DAN DARE. CON ESTA ESTUPENDA OFERTA TE OFRECEMOS LA POSIBILIDAD DE VIVIR CON TU PERSONAJE FAVORITO TODAS SUS AVENTURAS. Y EN UN SOLO PACK.
SPECTRUM. AMSTRAD. COMMODORE. 875 Pts. AMSTRAD DISCO. 1.750 Pts.
¡ROMPIENDO!
PSYGNOSIS PRESENTS
Barbarian
MELBOURNE HOUSE
Barbarian
¿LO HAS PENSADO BIEN? ¿ESTAS SEGURO DE QUERER LA CORONA? EL REINO Y EL PRECIO QUE PAGUES POR ELLA PUEDE SER MUY ALTO. SI FALLAS VIVIRAS EN PERPETUO TERROR EL RESTO DE TUS DIAS. TIENES TODAS LAS ARMAS EN TU MANO, PERO ¿TENDRAS VALOR PARA UTILIZARLAS? EXPLORA CON BARBARIAN EL HOSTIL MUNDO MEDIEVAL CON EL SISTEMA DE MOVIMIENTO DIRECCIONAL DE ICONOS QUE DOTA AL JUEGO DE GRAN ADICTIVIDAD. BARBARIAN ES UNA ENCONADA LUCHA ENTRE EL SER HUMANO Y EL ANCESTRAL DRAGON.
SPECTRUM. COMMODORE. 875 Pts. AMSTRAD DISCO. 1.750 Pts.
VAMPIRE'S EMPIRE
LOS VAMPIROS SON SERES QUE NO SE CORTAN NI UN PELIN CUANDO TIENEN HAMBRE. NO ATIENDEN NI A MODALES NI A MANERAS. A VECES, NI AL AJO. POR ESO, ¡VIGILA LA NOCHE, VIGILA TUS ARTERIAS! ¡ELLOS ESTAN AHI!
SPECTRUM. COMMODORE. 875 Pts. ATARI ST. AMIGA. 2.500 Pts.
MAGIC BYTES
DRO SOFT
C. FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11



TRIPLE COMANDO

Estamos en algún lugar de Sudamérica. El calor es insoportable y la camisa se me pega al cuerpo del sudor. Al mirar el rostro de mis compañeros me doy cuenta de que no soy el único que lo pasa mal. Las caras son todo un poema. A la derecha está Humphrey Stallone, revisando y limpiando su fusil de asalto M-16, a la izquierda, Billy von Pettet que está afilando su cuchillo con una sardónica sonrisa en sus labios. Yo mismo Charlie Martinni, estoy asegurando las granadas de mano al chaleco. Si nuestros informes no fallan, más o menos es en esta zona donde se encuentra el Positronic, un cañón fotónico muy potente capaz de destrozar regiones enteras. Nuestra misión es destruirlo, ya que si esta nación logra hacerlo operativo será el caos absoluto en la zona.

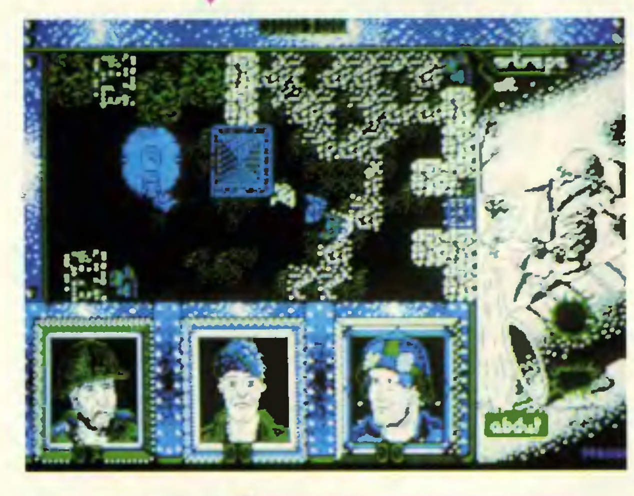


No sólo contamos con nuestro querido M-16 para machacar enemigos, tenemos granadas de fragmentación, minas antipersonales, una radio para llamar a la artillería amiga y poner alambrada de espino que tu sólo puedes atravesar.

Triple Comando es un juego que cuenta con detalles interesantes. Aún así hubiera sido deseable que el interés que pueda despertar el programa hubiera sido superior.

Los gráficos se podían haber mejorado, el sonido potenciado y haberle dado una mayor velocidad al movimiento.

Como reseñas destacables podemos comentar las opciones que da el juego, como el llamar a la artillería o poner alambradas.





✓ *Amstrad CPC*

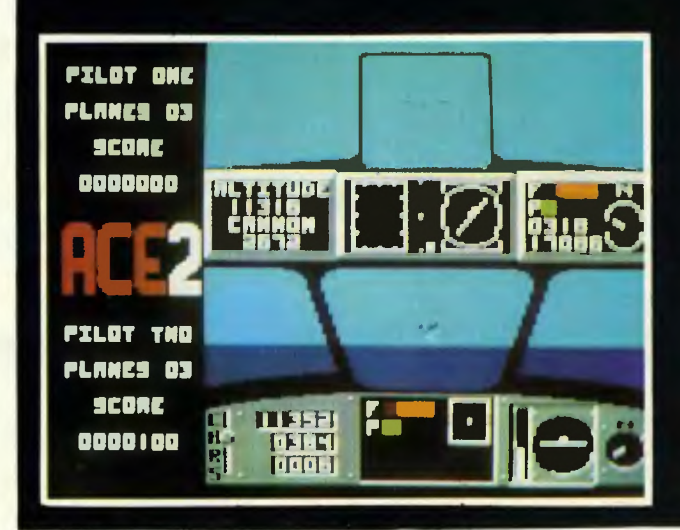
✓ Dro Soft

✓ Lo mejor: poder jugar tres personas a la vez.

✓ Lo peor: nivel de adicción algo flojo.

MEDIA		
70	*GRAFICOS*	*70%*
	MOVIMIENTO	*70%*
	SONIDO	*69%*
	ADICCION	*71%*

ACE 2



A • C • E • II

¿Sois capaces de adivinar qué es el Ace II? Pues nada más y nada menos que la segunda parte de Ace, aquel simulador de vuelo cuya principal característica consistía en ofrecer un juego bastante atractivo a pesar de la sencillez del programa en sí. La diferencia más espectacular a simple vista es la opción de dos jugadores, en la que podremos hacer, como dicen los americanos, un "dog-fight" o pelea de perros. Por supuesto y como en la anterior versión, podemos atacar objetivos que están tanto en tierra como en mar usando toda la panoplia de mortíferas armas puestas a nuestra disposición, misiles de infrarojos, (la guía radánea) y de ataque al suelo, más un cañón de 30 mm. capaz de perforar la chapa de un tanque.

✓ *Amstrad CPC*

✓ Zafiro

✓ Lo mejor: sencillez de juego y pelea de perros.

✓ Lo peor: sencillez gráfica.

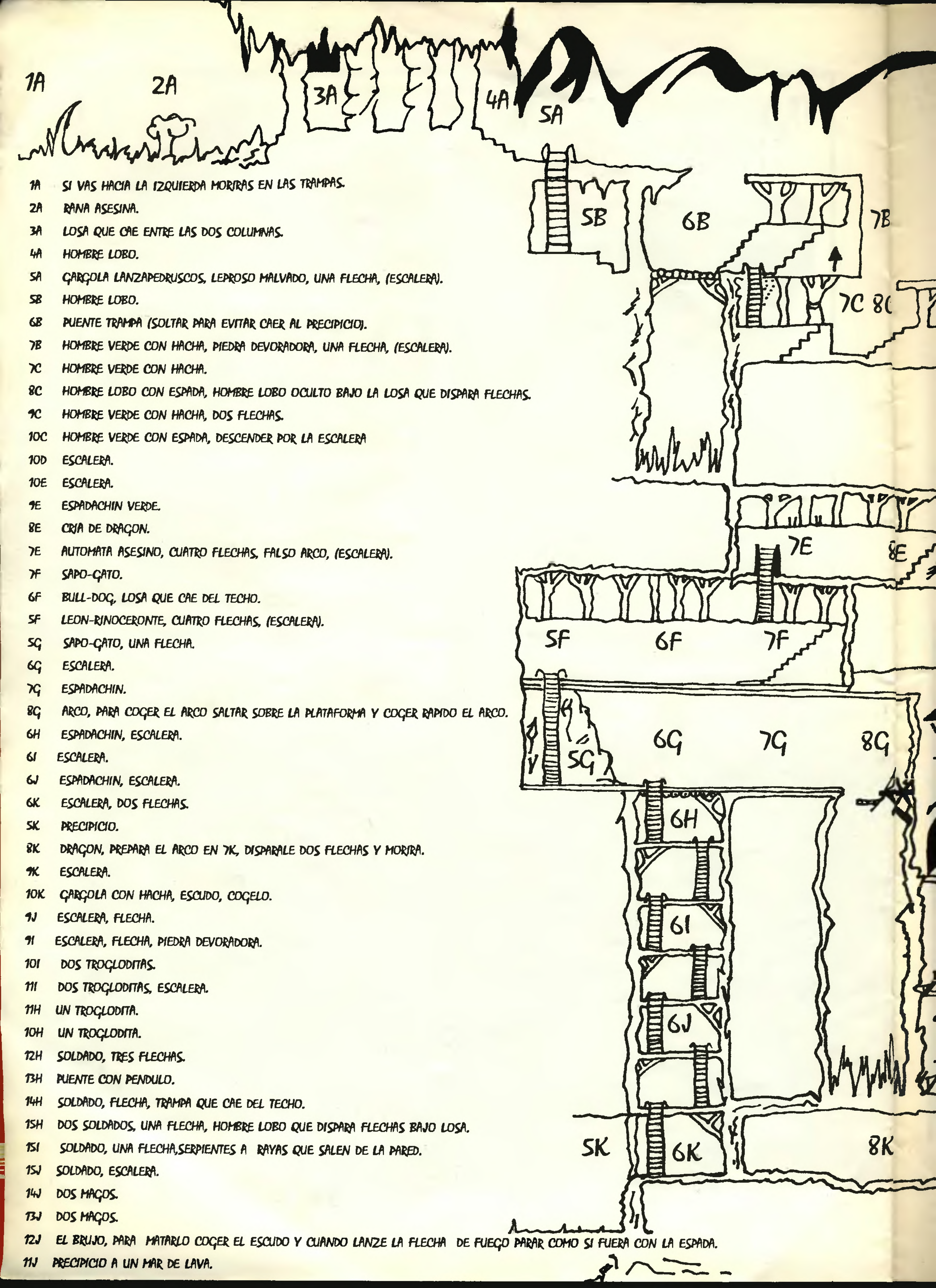
Como siempre el realismo es uno de los puntos fundamentales en los simuladores. En este aspecto hay que mencionar que peca de linealidad. Los indicadores de vuelo son los justos y se echan en falta detalles como árboles en el suelo, nubes, cambios de relieve que le den realismo al juego. Por el contrario el horizonte casi siempre se limita a una franja verde y contínua en la que de vez en cuando aparecen nuestros enemigos.

Los gráficos no son deslumbrantes, cumplen, ni más ni menos. Lo que si es de agradecer es la excelente agilidad con que se ha dotado a todo lo relacionado con el movimiento y el control de nuestra aeronave.

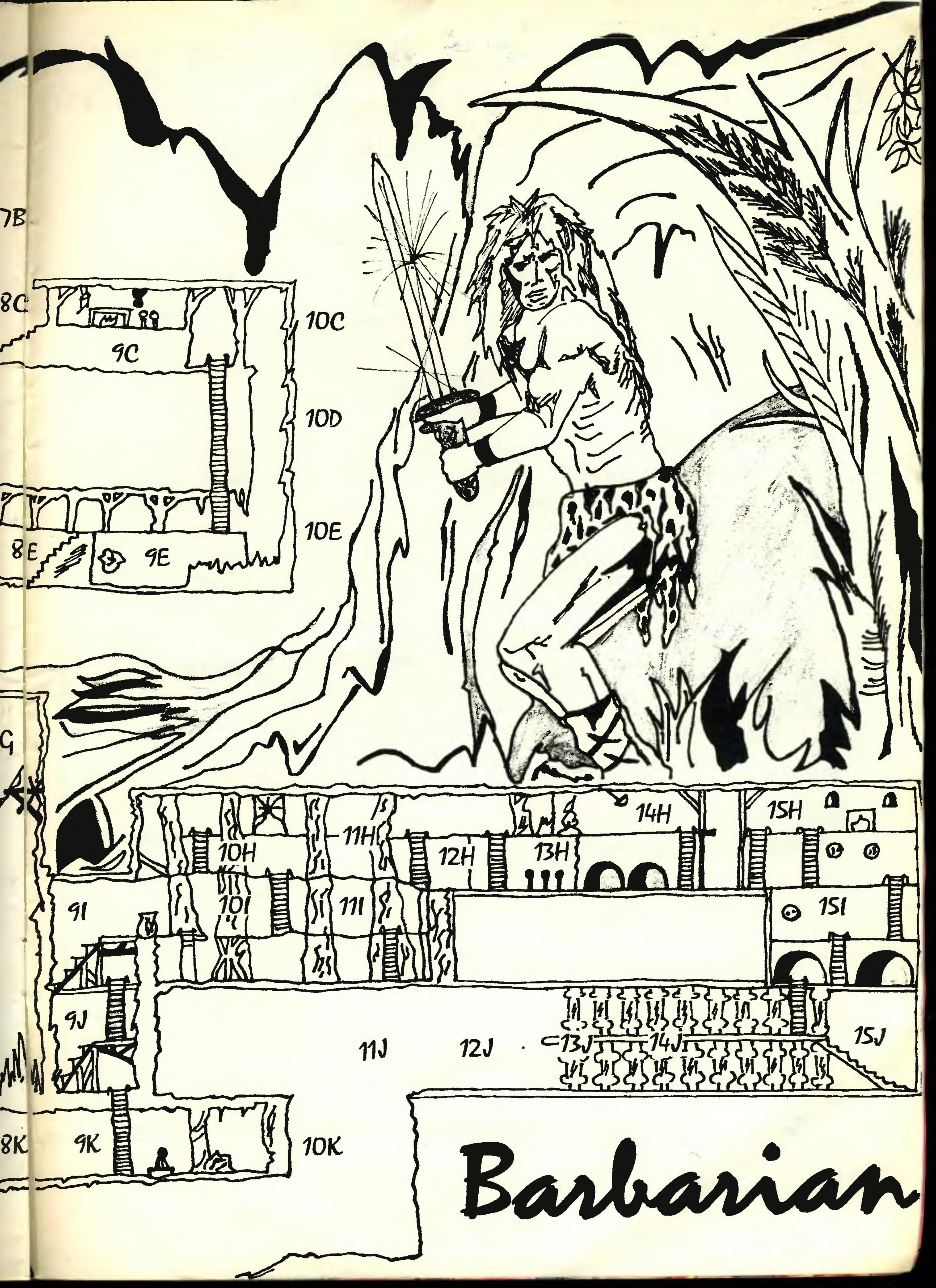
Sólo nos resta decir que si no quieres complicarte la vida con extensos y complicados manuales este es tu juego.

MEDIA 70

GRAFICOS	*70%*
MOVIMIENTO	*75%*
SONIDO	*65%*
ADICCION	*75%*



1A SI VAS HACIA LA IZQUIERDA MORIRAS EN LAS TRAMPAS.
2A RANA ASESINA.
3A LOSA QUE CAE ENTRE LAS DOS COLUMNAS.
4A HOMBRE LOBO.
5A GARGOLA LANZAPEDRUSCOS, LEPROSO MALVADO, UNA FLECHA, (ESCALERA).
5B HOMBRE LOBO.
6B PUENTE TRAMPA (SOLTAR PARA EVITAR CAER AL PRECIPICIO).
7B HOMBRE VERDE CON HACHA, PIEDRA DEVORADORA, UNA FLECHA, (ESCALERA).
7C HOMBRE VERDE CON HACHA.
8C HOMBRE LOBO CON ESPADA, HOMBRE LOBO OCULTO BAJO LA LOSA QUE DISPARA FLECHAS.
9C HOMBRE VERDE CON HACHA, DOS FLECHAS.
10C HOMBRE VERDE CON ESPADA, DESCENDER POR LA ESCALERA
10D ESCALERA.
10E ESCALERA.
9E ESPADACHIN VERDE.
8E CRIA DE DRAGON.
7E AUTOMATA ASESINO, CUATRO FLECHAS, FALSO ARCO, (ESCALERA).
7F SAPO-GATO.
6F BULL-DOG, LOSA QUE CAE DEL TECHO.
5F LEON-RINOCERONTE, CUATRO FLECHAS, (ESCALERA).
5G SAPO-GATO, UNA FLECHA.
6G ESCALERA.
7G ESPADACHIN.
8G ARCO, PARA COGER EL ARCO SALTAR SOBRE LA PLATAFORMA Y COGER RAPIDO EL ARCO.
6H ESPADACHIN, ESCALERA.
6I ESCALERA.
6J ESPADACHIN, ESCALERA.
6K ESCALERA, DOS FLECHAS.
5K PRECIPICIO.
8K DRAGON, PREPARA EL ARCO EN 7K, DISPARALE DOS FLECHAS Y MORIRA.
9K ESCALERA.
10K GARGOLA CON HACHA, ESCUDO, COGELO.
9J ESCALERA, FLECHA.
9I ESCALERA, FLECHA, PIEDRA DEVORADORA.
10I DOS TROGLODITAS.
11I DOS TROGLODITAS, ESCALERA.
11H UN TROGLODITA.
10H UN TROGLODITA.
12H SOLDADO, TRES FLECHAS.
13H PUENTE CON PENDULO.
14H SOLDADO, FLECHA, TRAMPA QUE CAE DEL TECHO.
15H DOS SOLDADOS, UNA FLECHA, HOMBRE LOBO QUE DISPARA FLECHAS BAJO LOSA.
15I SOLDADO, UNA FLECHA, SERPIENTES A RAYAS QUE SALEN DE LA PARED.
15J SOLDADO, ESCALERA.
14J DOS MAGOS.
13J DOS MAGOS.
12J EL BRUJO, PARA MATARLO COGER EL ESCUDO Y CUANDO LANZE LA FLECHA DE FUEGO PARAR COMO SI FUERA CON LA ESPADA.
11J PRECIPICIO A UN MAR DE LAVA.



7B
8C
9C
10C
10D
10E
8E
9E
G
14H
15H
11H
10H
12H
13H
9I
10I
11I
15I
9J
11J
12J
13J
14J
15J
8K
9K
10K
Barbarian

AMSTRAD ACCION, SOFTWARE EN ACCION Y ATARI USER

EN COLABORACION CON

MEGA GAMES QUIEREN BUSCAR DIFERENTES MODOS EN LOS QUE PODAMOS APORTAR GRANDES VENTAJAS Y ESTUDIAR PROYECTOS E IDEAS QUE SUPONGAN UN BENEFICIO PARA VOSOTROS.

En este trimestre vamos a poner en práctica el siguiente plan: En cada una de las tres revistas, **(AMSTRAD ACCION, SOFTWARE EN ACCION y ATARI USER)**, se va incluir un billete-descuento de **100 pesetas** que podréis canjear al comprar en **MEGAGAMES** los juegos más destacados, llamativos y actuales del momento; así como cualquier otro producto a la venta (excepto revistas). Para los que hagáis la compra por correo, también se os descontarán **100 pesetas** de los gastos de envío, o sea que tendréis un ahorro real de **200 pesetas.**



Y ADEMAS ...

A todos aquellos que enviéis **los 3 billetes diferentes**, cada uno de una revista (AMSTRAD ACCION, SOFTWARE EN ACCION, y ATARI USER) al realizar vuestra compra se os obsequiará con el **carnet de socio** de la tienda MEGAGAMES, con el cual obtendréis **numerosas ventajas**, (información constante de todas las novedades, 10% de descuento en todos los productos, regalos y sorpresas, ...)

MEGAGAMES
Ferraz, 59. 28008 MADRID

EDICIONES INFORMATICAS DEL NORTE
Egaña, 17 - 5ª Dpto.8. 48010 Bilbao - VIZCAYA

Sólo se puede utilizar un billete por cada compra y no serán válidas fotocopias de éste.

Navigator, Zero-Zero Winner y Executive, tres nuevos joysticks de muy buen ver.

JOYSTICKS

● **NAVIGATOR**
Proein

Konix vuelve a la carga y después de sacar su famosísimo Speed King nos proporciona en la actualidad el Navigator.
Básicamente ambos joysticks son iguales con la diferencia de que Navigator tiene una empuñadura a modo de pistola y posee un botón de disparo de la misma manera.
El diseño es ergonómico y proporciona un mínimo de fatiga y un máximo de eficacia.
El uso de microswicht da un control preciso que te permite mover en la dirección deseada.
El Navigator se acopla perfectamente a tu mano pudiendo llegar a decirse que es una prolongación de la misma.
Es compatible con los siguientes ordenadores: Atari ST, C-64, C-128, Vic 20, Amiga, MSX, CPC, Spectrum, +2 y +3. La razón de que esto sea posible es debido a la utilización de dos conectores diferentes. Dependiendo del ordenador que tengamos conectaremos uno u otro.

Ergonomía:	9
Fiabilidad:	8
Robustez:	8



Navigator



Zero Zero Winner

● **ZERO-ZERO WINNER**
MHT Ingenieros

Zero-Zero es el único joystick nacional.

Existen dos versiones de este joystick: una especial para CPC y la otra para Spectrum.
El Zero-Zero Winner está diseñado por MHT Ingenieros y consta de 6 microinterruptores que consiguen una rápidez y sensibilidad de contacto difícilmente mejorables y a la vez prolongan la duración del aparato.
La empuñadura como viene siendo habitual en este tipo de joysticks es ergonómica y proporciona una gran comodidad de manejo.
También posee dos botones de disparo para facilitarnos el trabajo y de este modo podemos utilizar el pulgar o el índice según nos convenga.

Para finalizar, en su base se encuentran cuatro ventosas que se adhieren perfectamente a distintas superficies y nos permite jugar hasta con una sola mano. Es el único de los tres aparatos que posee ventosas.
Un magnífico joystick que por su resistencia y facilidad de control lo convierten en uno de los favoritos del mercado.

Ergonomía:	8
Fiabilidad:	8
Robustez:	9



Executive

● EXECUTIVE JOYSTICK
Proein

Loriciels ha lanzado al mercado un joystick en apariencia endeble pero de una utilidad extraordinaria sobre todo para el uso de "ejecutivos agresivos" que no quieren que se note mucho en su oficina la presencia de un joystick. ¿Por qué será?
El Executive es un aparato que se adapta al teclado de tu ordenador aumentando la eficacia a la hora de jugar. Dado su diminuto tamaño se encuentra provisto de velcro con el fin de poder sujetarlo al extremo de cualquier teclado.
Su manejo es de una facilidad increíble y además siempre está disponible cuando lo necesitas.
El Executive consta de lo indispensable: un pequeño botón de disparo y una diminuta palanquita que apenas sobresale 2 centímetros sobre nuestro teclado.
Compatible con ST,CPC, Amstrad 1512 / 1640 y Amiga.

Ergonomía:	6
Fiabilidad:	8
Robustez:	7

AMSTRAD ACCION

¡Tu revista Amstrad!

290 ptas. (Inc. IVA)

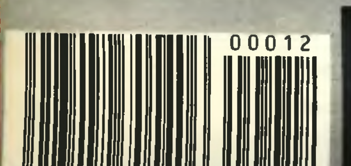
AÑO II - NUM. 12 - 1988

- LOS ULTIMOS JUEGOS
  Equipo A
  Navy Moves
  Last Ninja
  Terrorpods

- PC
  Airborne Ranger
  Pirates
  M...

...EPIX

...ion del año



NUEVO PRECIO ● 290 PTAS. ● GUNSTICK, la pistola ● ZAFIRO: nueva imagen ● BARBARIAN: el mapa ● METROPOL ● ACE II ● NUEVOS JOYSTICKS ●

TU GRAN JUGADA







SERMA SOFTWARE

Francisco Iglesias, 17
28038 MADRID
Teléfono 433 19 16
FAX 552 21 62

AIRBORNE RANGER

Recorre multitud de escenarios tridimensionales, superando las más arriesgas y emocionantes acciones de comando. Disponible para:

Commodore	**2825**
Spectrum	**2750**
Spectrum + 3	**3150**
PC Compatible	**5975**

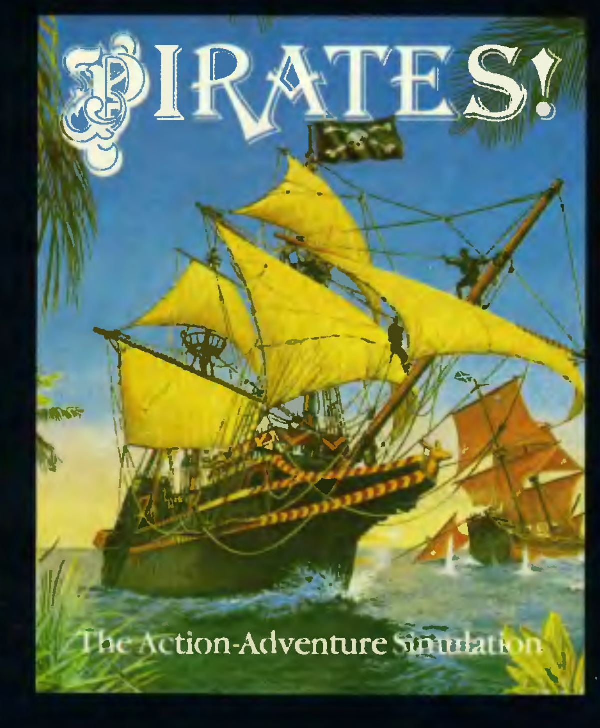
GUNSHIP

The Helicopter Simulation

PIRATES

Con este programa podrás revivir las increíbles aventuras de los más famosos piratas del Caribe: combates a espada, batallas navales, grandes botines, persecuciones a toda vela... Disponible para:

PC Compatible .5975





GUNSHIP

Aclamado como el mejor simulador de vuelo en combate rasante. Increíbles gráficos tridimensionales, multitud de escenarios reales y todo lo que necesitas para sentirte como un auténtico piloto. Disponible para:

Spectrum	**2750**
Spectrum + 3	**3150**
Amstrad	**3580**
Amstrad disco	**4478**
Commodore	**3580**
PC Compatible	**8650**



DISTRIBUIDORES

GALICIA-ASTURIAS-LEON
Roberto Prego Fuentes y otros
San Andres, 135, 9.º 6
15003 La Coruña Tel. (981) 22 84 73

ANDALUCIA ORIENTAL
P.M.V
Ing. de La Torre Acosta
Edificio Arcadia, 6
MALAGA Tel. (952) 28 08 50

¡NO TE LO PIERDAS!

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A NDS SHOP. BRAVO MURILLO, 45. 28015 MADRID.

TITULO: ______________________ SISTEMA: ______________
NOMBRE Y APELLIDOS: ______________________________
DIRECCION: ______________________ COD. POSTAL: __________
POBLACION: ______________________ PROVINCIA: ______________
FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO ☐ POR TALON BANCARIO ☐

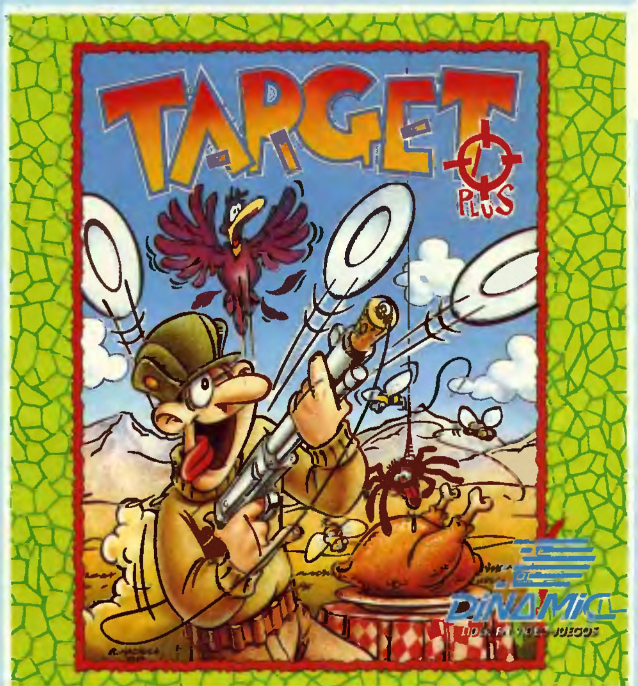
En este momento son ya varias las empresas que han programado para el GUNSTICK. Zafiro tiene listo EL EQUIPO A y SHOOTLAND como mínimo y Dinamic ha realizado el juego que se suministra con la pistola, TARGET, y MIKE GUNNER.



GUNST

**Llega el nuevo prodigio de MH grama para GUNSTICK el éx asegurado.
Indudablemente el precio de acicate. Inmejorable relación**

Señoras, señores, usuarios de todo tipo, lectores, la espectacularidad está de moda y qué es más espectacular para disparar que una pistola. Pues MHT Ingenieros ha decidido darnos el "gustazo" de poder "agujerear" el monitor o televisión de nuestro querido y amado ordenador.



Carátula del juego Target que se regala con la pistola GUNSTICK.

Lo cierto es que la apariencia ya es increíble, un pistolón de más de 26 cm de largo, totalmente anatómico y comodísimo de manejar, con una precisión de disparo insuperable y una calidad de respuesta prácticamente instantánea.

El GS se acopla directamente a la salida del joystick sin ningún tipo de instalación previa, salvo en aquellos ordenadores que necesiten interface. Para que funcione correctamente, hay que meterle 4 pilas de 1,5 voltios (de tamaño pequeño), las cuales se introducen por la parte trasera de la pistola (como si fuera la recámara), para comprobar si están cargadas dispara, si se enciende una lucecita atrás, es que tienes "balas".

Para poder usar el GS, no hace falta que te pongas a una distancia determinada, con tal de que llegue el cable basta, lo demás depende de tu buena puteria y reflejos. Es importante que para conseguir una mayor precisión en el tiro al blanco, el contraste de la pantalla sea perfecto, así como es aconsejable que no haya reflejos ni luz exterior en la pantalla.

Es de agradecer a MHT que distribuya el GS para todos los ordenadores, Spectrum (todas las versiones), Amstrad CPC y PC, MSX y Commodore. Esperemos que para los 16-bits salgan pronto las versiones, están previstas, lo único que es cuestión de tiempo.

Acompañando al GS viene un juego de Dinamic llamado TARGET, el cual vamos a describir a continuación.

El programa consiste en dos partes: tiro al plato y a la diana y la defensa del asado.

PRIMERA PARTE: Surgirán 12 platos de los cuales habrás de derribar como a mínimo a 6 para pasar a las dianas. Una vez destruidos la media docena, comenzarán a aparecer hasta 7 dianas. Tu objetivo es alcanzar tres de ellas al menos. Es muy importante la efectividad en los disparos, ya que éstos no son ilimitados. Si consigues tu objetivo se reiniciará la fase aumentando, como siempre, la dificultad.

SEGUNDA PARTE: Te situarás en frente de un jugoso pollo que será atacado sin piedad por dos tipos de enemigos típicos en la cocina:

1— Chikenn forddiner, es el nombre de la terrible avispa



STICK

de MHT Ingenieros. Si se pro-
(el éxito de la máquina está

tio de venta al público es otro
la ción CALIDAD-PRECIO.

que pulula incansablemente alrededor de nuestra jugosa y suculenta ave. Su voracidad no es mucha, aunque no es recomendable dejarla pasar de largo.

2— Iting espaider, es el nombre de la tarántula que una y otra vez bajará silenciosamente por su tela para acechar nuestra comida. No la des el más mínimo respiro ya que su apetito es brutal y es capaz, si te descuidas, de comerse nuestra cena entera. El juego habrá terminado cuando no queden en pantalla mas que un manojo de huesos. Cada vez los insectos serán más numerosos y por consiguiente, te será más difícil llevar a cabo tu misión con éxito.

Las dos partes son independientes, es decir, no es necesario acabar la primera para acceder a la segunda.

En cuanto a los gráficos, hay mucha diferencia entre las versiones de Amstrad y Spectrum, aunque considerando las posibilidades de ambos no son nada despreciables.

Nada, nada, os recomiendo personalmente la pistola, aunque no es conveniente intentar emular a Harry el sucio.



Pantalla del juego TARGET suministrado con la pistola.

MIKE GUNNER, programado por Dinamic, es otro buen exponente del excelente futuro de GUNSTICK.




La versión del juego de Zafiro, EL EQUIPO A, para la pistola GUNSTICK.



SHOOTLAND, en sus versiones Amstrad y Spectrum también está preparado para ser controlado con la super arma de MHT

Star Wars DROID

✓ *Amstrad CPC*

✓ Dro Soft

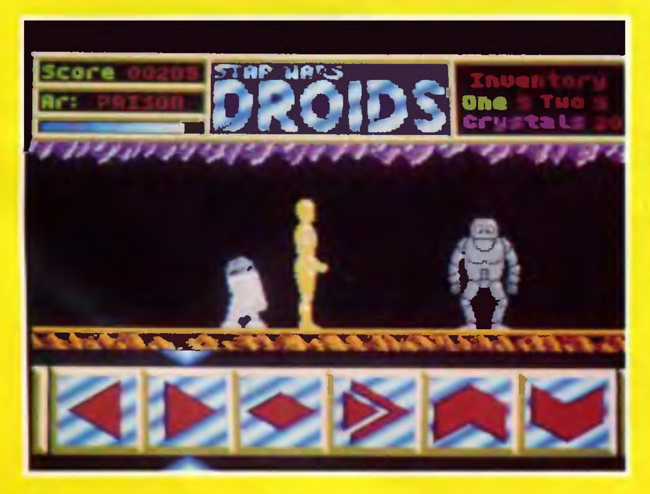
✓ Lo mejor: originalidad y control.

✓ Lo peor: sonido plano.

Aprovechando el éxito que acarreó la serie DROIDS y sobre todo sus protagonistas C-3PO y R2-D2 aparece recientemente la conversión a nuestros ordenadores del cómic televisivo.
Emulando a la nueva saga de los 16 bits el manejo de esta interesante aventura se lleva a cabo mediante iconos; hay 6 iconos con los cuales podemos desarrollar movimiento en ambas direcciones, disparar el arma de que disponemos en ese momento como por ejemplo cristales energéticos, agacharte, entrar en las diversas puertas de que consta la aventura y abrir las distintas barreras mediante un sistema de sonido y colores semejante al archifamoso juego del Simon.
Parece ser que la familia Fromm se ha escapado del asteroide prisión de ingo tras robar un caza de ala A y se ha escondido en su guarida del planeta Auren. La misión de nuestros simpáticos personajes será, como es de imaginar, con la saga Fromm atravesar incontables corredores y destruir innumerables robots guardianes los cuales son harto difíciles de destrozar.
Para poder pasar de nivel, tienes que ir destruyendo todos los robots de seguridad de cada uno. En algunos casos, tras destrozarlos y convertirlos en un amasijo de retorcidos hierros, encontrarás cristales para recargar las armas.
En fin para el precio que tiene no vamos a negar que sea un buen juego. Personalmente, he jugado a algunos más caros y que son bastante peores que estos. Los gráficos son de gran tamaño y muy bien definidos aunque echamos de menos un poco más de decorado de fondo. El sonido se limita a los simples efectos de explosiones y poco más.
Resumiendo un buen juego a un precio mejor.



MEDIA 70		
	GRAFICOS	70%
	MOVIMIENTO	80%
	SONIDO	60%
	ADICCION	70%





PIRA

¿Te atreverías a sumergirte en el mundo de la piratería navegando por territorio de dominio español? Si es así, te transportamos al Caribe plagado de contrabandistas, corsarios, bucaneros y piratas.
Pirates! es una aventura repleta de acción. Las andanzas del personaje que tu mismo eligirás transcurren en el mar del Caribe pudiendo atracar tu nave en multitud de puertos de la extensa costa Centroamericana, el golfo de México y distintas islas caribeñas.
Al comienzo de este magnífico programa hay que elegir la nacionalidad (bucanero inglés, renegado español, bucanero francés o aventurero holandés), nombre de la familia a la que perteneces y nivel de dificultad.
Tu mismo puedes escoger el tipo de barco que prefieras y dedicarte a distintas tareas tales como la piratería, con-



ATES

trabandismo,...

El juego, en su mayor parte, trata de comprar y vender mercancía para lo que tendrás que moverte por las tabernas, puertos y demás lugares de la ciudad donde te encuentres.

El propósito del juego es acumular el mayor número posible de onzas de oro y acres de tierra para poder retirarte tranquilamente cuando acabes tu carrera en el Caribe.

Pirates! te permite conversar con diferentes presonajes de las ciudades, navegar a lo largo y ancho del mar, enfrentarte con distintas naves en éste con un manejo del barco sencillo y espectacular, abordar a estos navíos, luchar a muerte contra el comandante y otras muchas más cosas que tu mismo irás descubriendo.

Cuando tengas que enfrentarte al comandante de otra nave el programa se convierte en un arcade total donde tu habilidad con los distintos tipos de armas es fundamental para seguir con vida y conseguir algo de reputación en tu difícil profesión. Entre las armas que puedes escoger están: rapier (espada larga de doble filo), cut lass (cuchillo corto) y longword (clásica espada de longitud media). Según el arma que tengas debes usar distintas estrategias, los movimientos que puedes hacer con tu personaje son múltiples como si de un juego de espadachines se tratara. El estado de tu moral es importante, no tengas miedo y a por él!

Cuando estés tratando con mercancía, puedes comprarla o venderla según lo necesites, a la vez que puedes reparar tu navío si fuera necesario o comprar más barcos y cañones.

Tu nave tiene un tonelaje limitado y cuanto más cargado esté con más lentitud atravesará el cálido mar y en consecuencia más difícil te resultará abordar naves más ágiles, en ese momento, que la tuya, como pueden ser fragatas.

El viento es un factor importante y la velocidad de tu nave depende de ello. Para saber la dirección del viento, ayúdate de la visión de las nubes que surcan el cielo.

La tripulación de tu barco es fundamental para tu salud y va desde ocho hombres como mínimo hasta un máximo indeterminado que depende del tipo de nave que tripules. Las batallas marítimas y los ataques a las puertas de las ciudades son muy realistas y debes cuidar al máximo el status de daño de tu barco.

Serma ha sacado a la venta un producto muy bueno donde se mezclan acción y aventuras, es un programa que recopila varios juegos en uno teniendo diversas partes. Nunca vivirás dos veces la misma aventura.

Los gráficos son muy buenos, el movimiento fantástico y realista, fallando un poco en el sonido. La presentación de Pirates es excelente, los discos de que consta vienen en una magnífica caja acompañados de instrucciones de juego, una pequeña novela que relata a modo histórico la situación de la época y un completo mapa del Caribe que te será de inestimable ayuda en tu empeño.

De los mejores programas hasta el momento realizados para PC.

✓ *Amstrad PC*

✓ Serma

✓ Lo mejor: argumento, presentación y nivel de adicción.

✓ Lo peor: abundancia de menús.



MEDIA 80

GRAFICOS	90%
MOVIMIENTO	80%
SONIDO	80%
ADICCION	85%



Uno de los juegos de sociedad más atractivos y entretenidos de los existentes...

METROPOL

- *Amstrad CPC*
- *ZAFIRO*
- *Lo mejor: alto nivel de adicción.*
- *Lo peor: ir a la cárcel.*

¿Quién no ha jugado alguna vez al Monopoli? Metropol no es sino la versión computerizada del famoso juego capitalista de mesa.
El objetivo no podía ser otro que obtener los mayores beneficios posibles mediante la venta, compra o alquiler de propiedades hasta que alguien llegue a ser el más rico y por consiguiente vencedor de la partida.
El tablero, representado perfectamente en la pantalla, consta de 40 casillas las cuales deberán ser recorridas una y otra vez por el número de jugadores seleccionados para esa partida (de 2 a 4 personas).
El juego empieza en la casilla de salida con la tirada de dados del primer jugador. Cuando un participante llega a una casilla que no tiene dueño puede comprarla a la banca o por el contrario si ya tiene propietario deberá abonarle la cantidad estipulada por su tarjeta de compra. Una vez que se ha acabado el turno del primer jugador entrará en acción el segundo y así sucesivamente.
Las fichas permanecerán en la última casilla donde han aterrizado y seguirán su camino a partir de ésta.
Si en la tirada de dados sale doble, vuelves a tirar pero si sacas tres dobles seguidos las puertas de la cárcel serán especialmente abiertas para ti.
Cada vez que pases por la casilla de salida recibirás 20.000 pts. que pueden ser de vital importancia en el desarrollo de la partida.
La cárcel actúa de casilla de retención de tu ficha donde si caes deberás pagar 5.000 pesetas o encomendarte a tu suerte.
Los jugadores cuyas fichas tengan la suerte de aterrizar en el parque gratuito obtendrán el dinero acumulado por multas y contribuciones de todos los participantes.
Una vez que poseas el grupo completo de propiedades estarás en disposición de edificarlo para sacar un mayor beneficio de tus solares.
Cuando estés económicamente débil las hipotecas te podrán ayudar, pero por lo general no gran cosa. Para levantar posteriormente la hipoteca habrá que pagar a la banca el precio de la misma más un 10% de interés. Si estás con el agua hasta el cuello y debes más dinero del que puedes pagar te tendrás que declarar en quiebra entregando tus bienes a tu deudor o deudores.
En todo momento, por si te despistas de tus propiedades y del estado de la partida dispones en tu turno de una serie de opciones que te permiten ver tus propiedades, hipotecarlas, deshipotecarlas, comprar solares a otro jugador mediante previo convenio, venderlas (opción contraria a comprar), edificación de casas y quitar al jugador de la partida que se haya declarado en quiebra.
Un juego que fascinará a todos los amantes del Monopoly.





MEDIA 75

GRAFICOS	70%
MOVIMIENTO	- -%
SONIDO	70%
ADICCION	95%

DIVIÉRTETE CON MIS PRIMOS

